

# **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATA KULIAH MULTIMEDIA DIGITAL CREATIVE PADA JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA FT-UNM**

**Safrijal<sup>1</sup>, Supriadi<sup>2</sup>, dan H. Saliruddin<sup>3</sup>.**

*Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika (UNM)*

*e-mail: ijalcep1@gmail.com*

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan perangkat (Silabus, RPS, Kontrak Kuliah, dan Buku Ajar) pembelajaran pada mata kuliah Multimedia Digital Creative di Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika di Universitas Negeri Makassar, 2) mendeskripsikan kualitas hasil pengembangan perangkat (Silabus, RPS, Kontrak Kuliah, dan Buku Ajar) pembelajaran pada mata kuliah Multimedia Digital Creative di Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika di Universitas Negeri Makassar untuk mencapai kriteria kualitas yang diinginkan yaitu pada kriteria Layak. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian ini mengembangkan perangkat pembelajaran Multimedia Digital Creative dengan menggunakan model pengembangan yang diadaptasi dari Model Pengembangan Instruksional (MPI) terdiri dari tiga tahap, yaitu Mengidentifikasi, Mengembangkan, dan Mengevaluasi. Subjek Penelitian adalah Perangkat pembelajaran Multimedia Digital Creative (1) Silabus, (2) Kontrak Kuliah, (3) Rencana Pembelajaran Semester, (4) Buku Ajar. Sedangkan Objek Penelitian adalah Ahli Materi, Ahli Desain, dan Mahasiswa (i) semester VII Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika FT-UNM. Instrumen Penelitian menggunakan lembar penilaian menurut Ahli Materi, Ahli Desain dan Respon Mahasiswa. Adapun hasil validasi ahli materi 1 mendapat persentase 90,85 % dan ahli materi 2 mendapat persentase 90,85 %, hasil validasi ahli desain 1 mendapat persentase 86,90 % dan ahli desain 2 mendapat persentase 92,61 %, dan hasil respon mahasiswa mendapat persentase 85,64 %. Berdasarkan hasil validasi dan revisi yang telah dilakukan, di tetapkan bahwa perangkat pembelajaran mata kuliah Multimedia Digital Creative yang di kembangkan layak untuk di gunakan di Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar.

***Kata Kunci : Perangkat Pembelajaran, Bahan Ajar, Multimedia Digital Creative***

## ABSTRACT

This research intends for: 1) developing the learning materials (Syllabus, RPS, College-Contact, and a Teaching-book) learning on Multimedia Digital Creative subject at Electronics Engineering Education Department of State University of Makassar. 2) Defining result quality of the development materials (Syllabus, RPS, College-Contact, and a Teaching book) learning on Multimedia Digital Creative subject at Electronics Engineering Education Department of State University of Makassar to reach the quality criteria that needed which is on Feasible criteria. This research is a development research. This research is developing learning materials of Multimedia Digital Creative by using a development method that adapted by *Model Pengembangan Instruksional (MPI)* which consists of three stages, are Identification, Development, and Evaluation. The subject research is Multimedia Digital Creative learning materials (1) a Syllabus, (2) a College-Contract, (3) a Learning-Semester-Plan, (4) a Teaching-book. While the object of this research is Material experts, Design Experts, and College Students of seventh semester Electronics Engineering Education Department of State University of Makassar. The instrument of this research is using an assessment sheet of Material Experts, Design experts and College students' response. The first Material expert's validation result is 90,85%, second Material expert's is 90,85 %. The first Design expert's validation result is 86,90 %, second Design expert's is 92,61 %, and college students' response result is 85,64 %. Based on validation and revision results have been done, appointed that Learning materials of Multimedia Digital Creative subject that has been developed receivable to be used at Electronics Engineering Education Department of State University of Makassar.

Keywords: *Learning materials, teaching materials, Multimedia Digital Creative*

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidik untuk selalu antusias menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha peningkatan mutu pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran (Riyana, 2011).

Pendidikan merupakan salah satu sektor penting dalam pembangunan di setiap negara. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dalam pasal 1 disebutkan bahwa "Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar mahasiswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, mengembangkan segala potensi yang dimiliki mahasiswa melalui proses pembelajaran".

Pembelajaran sebagai suatu proses merupakan suatu sistem yang melibatkan berbagai bagian antara lain pendidik, mahasiswa, bahan ajar, sumber belajar, media pembelajaran, dan metode. Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan apabila pembelajaran tersebut dapat menumbuhkan kembangkan potensi-potensi yang dimiliki mahasiswa, sehingga mahasiswa dapat memperoleh manfaat secara langsung dalam perkembangan pribadinya. Tanggung jawab

keberhasilan pembelajaran berada ditangan seorang pengajar. Artinya, seorang pengajar harus berupaya semaksimal mungkin untuk mengatur proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga komponen-komponen yang diperlukan dalam pembelajaran tersebut dapat berinteraksi antara semua komponen.

Berhasilnya suatu proses pembelajaran ditentukan oleh beberapa komponen yang mempengaruhinya. Komponen tersebut antara lain meliputi tujuan, pengajar, mahasiswa, metode, media (sarana dan prasarana), serta evaluasi dan semua komponen itu saling terkait sehingga mudah untuk mencapai tujuan yang akan dicapai.

Adapun kendala yang sering dihadapi oleh dosen dalam kegiatan pembelajaran adalah memilih atau menentukan bahan ajar (media) atau materi perkuliahan yang tepat dalam rangka membantu mahasiswa mencapai kompetensi. Dalam kurikulum atau silabus, materi di bahan ajar hanya dipaparkan secara garis besar dalam bentuk materi pokok dan tugas dosen untuk menjabarkan materi pokok tersebut sehingga menjadi bahan ajar yang utuh. Kendala lain yang dihadapi oleh dosen yaitu bagaimana cara memanfaatkan bahan ajar tersebut agar penyampaiannya bisa diterima dan dipahami oleh mahasiswa.

Pengembangan bahan ajar sudah selayaknya merupakan kemampuan yang harus terus menerus ditingkatkan oleh setiap dosen. Jika seorang dosen tidak memiliki kemampuan mengembangkan bahan ajar yang bervariasi maka dosen akan terjebak pada situasi pembelajaran yang monoton dan cenderung membosankan bagi mahasiswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada Pembelajaran Mata Kuliah Multimedia Digital Creative di Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika FT UNM ditemukan kendala berupa belum adanya pedoman bahan ajar yang disiapkan oleh Dosen, sehingga untuk memperoleh sebuah materi ajar yang sesuai dengan RPS atau SILABUS sangat sulit dikarenakan tidak adanya bahan ajar yang mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan dari uraian diatas, maka penulis melakukan penelitian tentang pengembangan bahan ajar. Sehingga dapat dirumuskan dalam bentuk penulisan skripsi dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Multimedia Digital Creative pada Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika FT UNM”**.

Berdasarkan identifikasi dan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana tahapan pengembangan bahan ajar pada mata kuliah Multimedia Digital Creative pada jurusan Pendidikan Teknik Elektronika FT-UNM ?
2. Bagaimana kelayakan produk bahan ajar mata kuliah Multimedia Digital Creative pada jurusan Pendidikan Teknik Elektronika FT-UNM ?

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji

kelayakan produk tersebut. Model yang digunakan pada pengembangan ini adalah Model Pengembangan Instruksional (MPI).

Desain bahan ajar mata kuliah elektronika dasar yang digunakan mengacu pada Model Pengembangan Instruksional terdiri dari tiga tahap, yaitu: mengidentifikasi, mengembangkan, dan mengevaluasi (Atwi, 2012: 89).

## **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

### **A. Hasil Penelitian**

Pengembangan perangkat pembelajaran mata kuliah Multimedia Digital Creative dilakukan dengan menggunakan Model Pengembangan Instruksional (MPI) yang dikembangkan oleh (Atwi Suparman, 2012). Tahapan pengembangan tersebut meliputi tahap identifikasi, tahap pengembangan, dan tahap evaluasi. Setiap tahap tersebut terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan yang merupakan runtutan proses dalam mengembangkan perangkat pembelajaran mata kuliah Multimedia Digital Creative.

#### **a. Identifikasi Kebutuhan**

1. Melakukan wawancara dengan dosen pengampu kemudian dirampul dan dirangkumkan kembali setelah itu dilakukan konfirmasi ke dosen yang terkait, setelah wawancara dengan dosen maka didapatlah kisi-kisi tentang mata kuliah Multimedia Digital Creative adapun perangkat pembelajaran meliputi : Silabus, Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan Kontrak Kuliah.

##### **a) Silabus**

Silabus mata kuliah Multimedia Digital Creative meliputi : kompetensi dasar, indikator pencapaian, materi pokok, pengalaman belajar, alokasi waktu, media/sumber belajar dan penilaian.

##### **b) Rencana Pembelajaran Semester (RPS)**

Rencana pembelajaran semester mata kuliah Multimedia Digital Creative mencakup sub-cp-mk (kemampuan akhir yang diharapkan), indikator pencapaian, kriteria dan bentuk penilaian, model pembelajaran (estimasi waktu), materi pembelajaran, dan bobot penilaian.

##### **c) Kontrak kuliah**

Kontrak kuliah mata kuliah Multimedia Digital Creative mencakup: Identitas mata kuliah, deskripsi mata kuliah, tujuan mata kuliah, pokok pembahasan, buku pustaka strategi pembelajaran, penilaian, kontrak tambahan, dan jadwal kuliah.

2. Melakukan studi literatur dengan mendownload beberapa sumber untuk memperkaya bahan ajar yang diperoleh dari dosen dan sekaligus sebagai pembanding dengan bahan ajar yang lain.

Adapun studi literatur yang telah didownload yaitu . Bahan ajar isinya harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku. jika kurikulumnya berubah, bahan ajar perlu diganti, atau sekurang-kurangnya dibenahi agar sesuai dengan kurikulum terbaru. (Wiyanto & Grhatama, 2012: 38).

3. Melakukan wawancara dengan beberapa mahasiswa semester VII Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika yang sementara mengambil mata kuliah

Multimedia Digital Creative dan hasilnya adalah dari beberapa mahasiswa ada yang menginginkan proses pembelajaran Multimedia Digital Creative dilakukan dengan teori dibarengi dengan praktek, adapun menurut mahasiswa yang menyatakan bahwa bahan ajar mata kuliah Multimedia Digital Creative sangat baik untuk dipelajari karena sifatnya berjalan terus, mengapa ? karena di era yang sekarang ini pengetahuan akan teknologi semakin luas dan tentunya kita tidak boleh ketinggalan, inilah gunanya kita mempelajari multimedia digital yang merupakan suatu komponen penting dalam dunia digital. Adapun contoh dari Multimedia Digital Creative di kehidupan sehari-hari kita yaitu : Film, Media Pembelajaran, Media Informasi, dll.

Berikut deskripsi hasil dari tiap-tiap kegiatan dalam tahap yang dilakukan pada penyusunan perangkat pembelajaran mata kuliah Multimedia Digital Creative sebagai berikut:

a. Revisi oleh para ahli.

1) Revisi Ahli Materi.

Revisi yang diberikan oleh ahli Materi yaitu:

- a) Susunan Daftar Isi Diubah
- b) Soal harus dilengkapi dengan kunci jawaban
- c) Rumusan KD direvisi sesuai dengan aturan taksonomi
- d) Penulisan tujuan pembelajaran agar menggunakan kata-kata operasional sesuai dengan level kompetensi

2) Revisi Ahli Desain.

Revisi yang diberikan oleh ahli desain yaitu:

- a) Sampul (Font) di samakan
- b) Spasi Huruf
- c) Ukuran logo standar UNM
- d) Perlu perbaikan penulisan daftar pustaka
- e) Tidak perlu garis bawah pada judul bab
- f) Perlu perbaikan desain buku (tampilan belakang)
- g) Konsistensi gambar
- h) Merubah warna dasar sampul buku



Gambar 4.3 Sampul buku sebelum revisi



Gambar 4.4 Sampul setelah revisi

## B. Pembahasan

- ❖ Berikut penjelasan tahapan pengembangan bahan ajar Multimedia Digital Creative :

### 1. Tahap Mengidentifikasi

Kegiatan pada tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengajaran diawali dengan identifikasi masalah, analisis latar karakteristik mahasiswa dan sumber belajar. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

#### a. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan proses membandingkan keadaan sekarang dengan keadaan yang seharusnya. Hasilnya akan

menunjukkan kesenjangan antara kedua keadaan tersebut. Kesenjangan ini disebut kebutuhan. Jadi analisis kebutuhan ini berguna untuk menetapkan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator mahasiswa dalam mendesain bahan ajar.

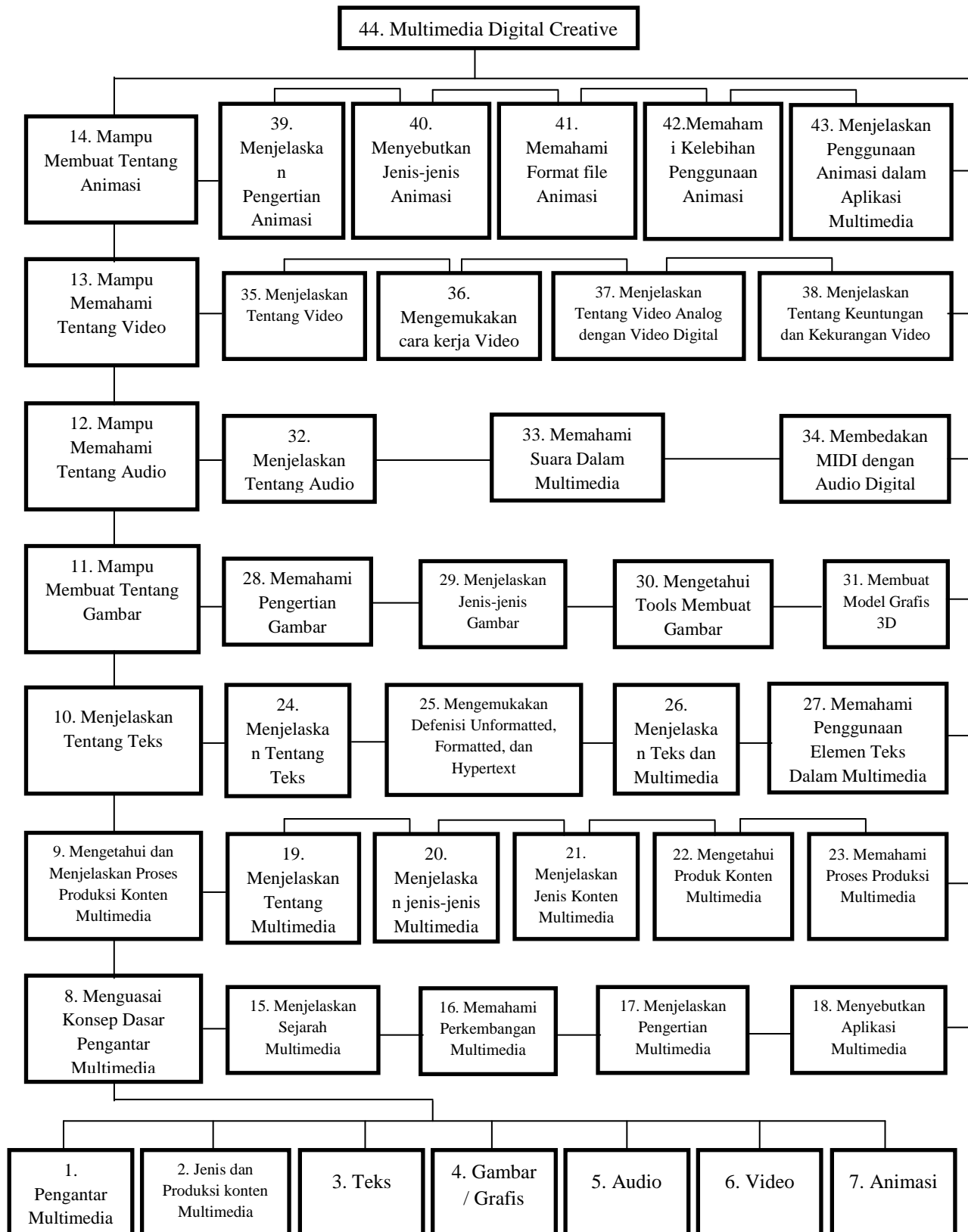
b. Analisis karakteristik mahasiswa

Analisis mahasiswa untuk menelaah karakteristik mahasiswa di jurusan Pendidikan Teknik Elektronika yang meliputi latar belakang kemampuan akademik serta karakteristik mahasiswa. Analisis mahasiswa dilakukan dengan mengkaji teori yang relevan dan melakukan pengamatan saat kegiatan pembelajaran di kelas. analisis dilakukan untuk mengetahui secara detail kondisi mahasiswa secara psikologis. Hasil dari analisis ini akan dijadikan sebagai pedoman untuk menyusun dan mengembangkan bahan ajar.

c. Analisis Instruksional

Analisis intruksional adalah proses menjabarkan kompetensi umum menjadi subkompetensi, kompetensi dasar, atau kompetensi khusus yang tersusun secara logis dan sistematis. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengidentifikasi daftar subkompetensi dan menyusun hubungan antara subkompetensi yang satu dan subkompetensi yang lain menuju kompetensi umum.

Dengan melakukan analisis instruksional, akan tergambar susunan subkompetensi dari yang paling awal sampai yang paling akhir. Jumlah dan susunan subkompetensi tersebut akan memberikan keyakinan kepada pengajar bahwa kompetensi umum yang tercantum dalam TIU dapat dicapai secara efektif dan efisien. Dengan perkataan lain, melalui tahap pencapaian serangkaian subkompetensi, peserta didik akan mencapai kompetensi umum. Daftar subkompetensi khusus yang telah tersusun secara sistematis menuju kompetensi umum itu laksana jalan yang paling singkat yang akan dilalui peserta didik untuk mencapai tujuan dengan baik. Hasil analisis instruksional adalah peta subkompetensi yang menunjukkan susunan subkompetensi yang paling dasar sampai kompetensi yang paling tinggi seperti dirumuskan dalam TIU. Berikut adalah Analisis instruksional untuk mata kuliah Multimedia Digital Creative :





d. Analisis Sumber Belajar

Analisis ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi sumber belajar yang tersedia dan memilih sumber belajar yang relevan untuk menyusun bahan ajar mata kuliah Multimedia Digital Creative.

2. Tahap Mengembangkan

Hasil kegiatan tahap pertama memberikan arah kepada peneliti untuk memulai kegiatan tahap kedua yaitu tahap pengembangan. Tahap ini meliputi tiga langkah yaitu:

a. Identifikasi Tujuan

Tujuan adalah apa yang akan dapat dikerjakan oleh mahasiswa setelah menyelesaikan proses belajar, tujuan ini haruslah bermanfaat bagi mahasiswa. Tujuan ini kemudian diuraikan menjadi tujuan-tujuan khusus, yaitu tujuan yang lebih rinci dan spesifik.

b. Penentuan Metode Pembelajaran

Penentuan metode pembelajaran sangat penting untuk memungkinkan mahasiswa mencapai tujuan pembelajaran. Metode yang diidentifikasi dapat lebih dari satu atau beberapa alternatif metode.

c. Pembuatan Prototipe

Pembuatan prototipe ini merupakan permulaan produksi untuk menghasilkan produk yang sesungguhnya. Produk yang akan dihasilkan yaitu:

- 1) Membuat kontrak kuliah mata kuliah Multimedia Digital Creative.
- 2) Merumuskan silabus mata kuliah Multimedia Digital Creative.
- 3) Merumuskan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) mata kuliah Multimedia Digital Creative.
- 4) Menyusun bahan ajar mata kuliah Multimedia Digital Creative.

3. Tahap Evaluasi dan Revisi

Tahap akhir dari suatu proses pengembangan instruksional adalah evaluasi. Hasilnya akan menjadi dasar pengambilan keputusan tentang dua hal, yaitu: seberapa layak bahan ajar yang dikembangkan dan bagian mana yang masih lemah sehingga perlu direvisi. Tahap evaluasi meliputi tiga langkah sebagai berikut:

- a. Uji coba bahan ajar
- b. Analisis hasil.
- c. Implementasi uji coba ulang

❖ Berdasarkan analisis data dari hasil penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Ahli Konten

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi 1 dan 2, kelayakan buku ajar Multimedia Digital Creative mencapai 90,85% dan 90,85%. Dapat diartikan bahwa ahli materi menyatakan bahwa buku ajar Multimedia Digital Creative berada pada kategori “sangat baik” dalam hal ini “sangat

layak” untuk digunakan sebagai bahan ajar pada mata kuliah Multimedia Digital Creative.

2. Ahli Desain

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli desain 1 dan 2, kelayakan buku ajar Multimedia Digital Creative mencapai 86,90% dan 92,61%. Dapat diartikan bahwa ahli desain menyatakan bahwa buku ajar Multimedia Digital Creative berada pada kategori “sangat baik” dalam hal ini “sangat layak” untuk digunakan sebagai bahan ajar pada mata kuliah Multimedia Digital creative.

3. Mahasiswa

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap mahasiswa, respon tentang bahan ajar Multimedia Digital Creative mencapai 85,64%. Hal ini dapat diartikan bahwa masiswa menyatakan buku ajar mata kuliah Multimedia Digital Creative dalam kategori sangat baik digunakan sebagai bahan ajar mata kuliah Multimedia Digital Creative.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan serta melihat permasalahan dari rumusan masalah, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Tahap Mengidentifikasi

Kegiatan pada tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengajuan diawali dengan identifikasi masalah, analisis latar karakteristik mahasiswa dan sumber belajar. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- e. Identifikasi Masalah
- f. Analisis karakteristik mahasiswa
- g. Analisis Instruksional
- h. Analisis Sumber Belajar

2. Tahap Mengembangkan

Hasil kegiatan tahap pertama memberikan arah kepada peneliti untuk memulai kegiatan tahap kedua yaitu tahap pengembangan. Tahap ini meliputi tiga langkah yaitu:

- d. Identifikasi Tujuan
- e. Penentuan Metode Pembelajaran
- f. Pembuatan Prototipe

3. Tahap Evaluasi dan Revisi

Tahap akhir dari suatu proses pengembangan instruksional adalah evaluasi. Hasilnya akan menjadi dasar pengambilan keputusan tentang dua hal, yaitu: seberapa layak bahan ajar yang dikembangkan dan bagian mana yang masih lemah sehingga perlu direvisi. Tahap evaluasi meliputi tiga langkah sebagai berikut:

- d. Uji coba bahan ajar
- e. Analisis hasil.
- f. Implementasi uji coba ulang

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan serta melihat permasalahan dari rumusan masalah, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Bahan ajar mata kuliah Multimedia Digital creative dapat dikembangkan menggunakan model pengembangan instruksional yang terdiri dari tiga tahap yaitu tahap identifikasi, tahap pengembangan, dan tahap evaluasi. Pada tahap identifikasi dilakukan identifikasi kebutuhan instruksional dan tujuan instruksional umum, analisis instruksional, dan identifikasi perilaku dan karakteristik awal peserta didik. Pada tahap pengembangan dilakukan perumusan tujuan instruksional khusus, penyusunan alat penilaian hasil belajar, penyusunan strategi instruksional, dan pengembangan bahan instruksional. Pada tahap evaluasi dilakukan evaluasi dan revisi oleh ahli materi dan ahli desain serta angket mahasiswa.
2. Bahan ajar Multimedia Digital Creative yang dikembangkan memiliki kategori “layak” untuk digunakan pada mata kuliah Multimedia Digital Creative di Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar. Hal ini dinyatakan berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi 1 dan 2 yang mencapai tingkat kelayakan masing-masing sebesar 90,85 %, validasi oleh ahli desain 1 dan 2 yang mencapai tingkat kelayakan sebesar 86,90 % dan 92,61% dan respon mahasiswa yang mencapai tingkat kelayakan 85,64 %.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arias, Sonia, and Kevin A Clark. 2004. “Instructional Technologies in Developing Countries: A Contextual Analysis Approach.” *TechTrends* 48 (4). Springer: 52–55.
- Arikunto, Suharsimi, and Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. 2012. “Edisi 2.” *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Borg, Walter R, and Meredith D Gall. 1984. “Educational Research: An Introduction.”
- BSNP. (2016). Instrumen dan Deskripsi Kefrafikan SD 2016. diakses pada tanggal 16 Juli 2018 dari <http://bsnp-indonesia.org/wp-content/uploads/2016/04/Deskripsi-Instrumen-Kefrafikan-buku-siswa-SD-IV-VI-2017.pdf>
- Daryanto, Aris Dwicahyono. 2014. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Silabus, RPP, PHB, Bahan Ajar).” *Yogyakarta: Gava Media*.
- Emzir, Prof. n.d. “Dr. M. Pd., 2011.” *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif Dan Kualitatif*.
- Endang Mulyatiningsih. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Indonesia, Presiden Republik. 2003. “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.” PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA.
- Kitao, Kenji, and S Kathleen Kitao. 1997. “Selecting and Developing

- Teaching/learning Materials.” *The Internet TESL Journal* 4 (4): 20–45.
- Kurikulum, Pusat. 2006. “Standar Isi Dan Standar Kompetensi Kelulusan.” Jakarta: Depdiknas.
- Kurniasih, Imas, and Berlin Sani. 2014. “Panduan Membuat Bahan Ajar Buku Teks Pelajaran Sesuai Dengan Kurikulum 2013.” *Surabaya: Kata Pena*.
- Muljono, P. (2007). *Kegiatan penilaian buku teks pembelajaran pendidikan dasar dan menengah*. Buletin BSNP, 2(1), 21.
- Nomor, Undang-undang. 18AD. “Tahun 2002 Tentang Sistem Nasional Penelitian.” *Pengembangan, Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*.
- Prastowo, Andi. 2011. “Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif.” *Jogjakarta: DIVA Press (Anggota Ikapi)*.
- Riyana, Rusman, and Cepi Deni Kurniawan. 2011. “Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru.”
- Saifuddin Azwar. 2012. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Santyasa, I W. 2009. “Metode Penelitian Pengembangan Dan Teori Pengembangan Modul.[PDF Document] Makalah Disajikan Dalam Pelatihan Bagi Para Guru TK, SD, SMP, SMA, Dan SMK Di Kecamatan Nusa Penida Kabupaten Klungkung, 12-14 Januari 2009.” *Diunduh Dari Http://download.Portalaruda. Org/article. Php*.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- . 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujadi, Ahmad. 2003. “Metodologi Penelitian Pendidikan.” Rineka Cipta. Jakarta.
- Suparman, Atwi. 2012. “Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar Dan Inovator Pendidikan.” *Erlangga, Jakarta*.
- Widiatno, Rizki, and Luthfiyah Nurlaela. 2014. “Penerapan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif (MMI) Pada Kompetensi Dasar Metode Dasar Memasak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 3 Blitar.” *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* 3 (1).
- Widodo, Chomsin S, and S T P Jasmadi. 2008. “Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi.” *Jakarta: Elex Media Komputindo*.
- [https://www.researchgate.net/publication/283042709\\_Penulisan\\_Bahan\\_Ajar](https://www.researchgate.net/publication/283042709_Penulisan_Bahan_Ajar)  
(diakses pada hari rabu 14 maret 2018, 01:35)